REGRA OPCIONAL – PERÍCIAS (ESCOLHA LIVRE)

Um grande problema de escolher um *grupo de perícias* é você ser obrigado a comprar um pacote completo, sem a necessidade de usar todas elas. Essas regras alternativas servem para tornar os personagens mais equilibrados, dando a opção de escolher as Perícias que você quiser, misturando grupos e fazendo quaisquer combinações. Basta seguir as sugestões:

- **Combatentes e Conjuradores têm 4 Perícias para escolher no 1º nível.**
- **Especialistas têm 8 Perícias para escolher no 1º nível.**
- ***Humanos* ganham +2 Perícias no 1º nível.**
- ***Aliens* têm uma penalidade de -2 de Perícias no 1º nível.**

Exemplos:

Goro é um alien Combatente. Portanto, ele tem 2 Perícias para escolher no 1º nível.

Tetsuzan, o ninja humano, é um Especialista. Então, ele pode escolher 10 Perícias em seu 1º nível.

Perícias por nível (evolução)

A cada nível consecutivo, os personagens vão ganhando mais Perícias, de livre escolha. Siga a fórmula:

- **Combatentes e Conjuradores ganham 3 Perícias para escolher a cada nível.**

- **Especialistas ganham 6 Perícias para escolher a cada nível.**